スーパーファミコン®
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
ざくろの味
ざくろのあじ
取扱説明書
imagineer
SHVC-AZAJ-JPN

⚠ 警　　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注　　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

ごあいさつ

この度は、イマジニアソフト「ざくろの味」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読み頂き、「ざくろの味」を正しい使用方法でご愛用頂けますようお願い致します。なお、この取扱説明書は一切発行いたしませんので大切に保管して下さい。

目次

ストーリー

……ひどく寒い夜だった
凍てつく闇と吹雪の底に、そのビルはあった
狂ったような白い夜の向こうで
常夜灯の灯火の中
ぼやけた輪郭が見えた
いつもとは何処か違ったそのビルの
光る入り口に
僕は足を踏み入れた

東京都心近くの中井ユニオンビル４階
僕がＳＦ作家としてのスタートを切った場所だ
ＳＦ雑誌の中でもマニアに人気の
「月刊サイファイ」
ここはその編集部

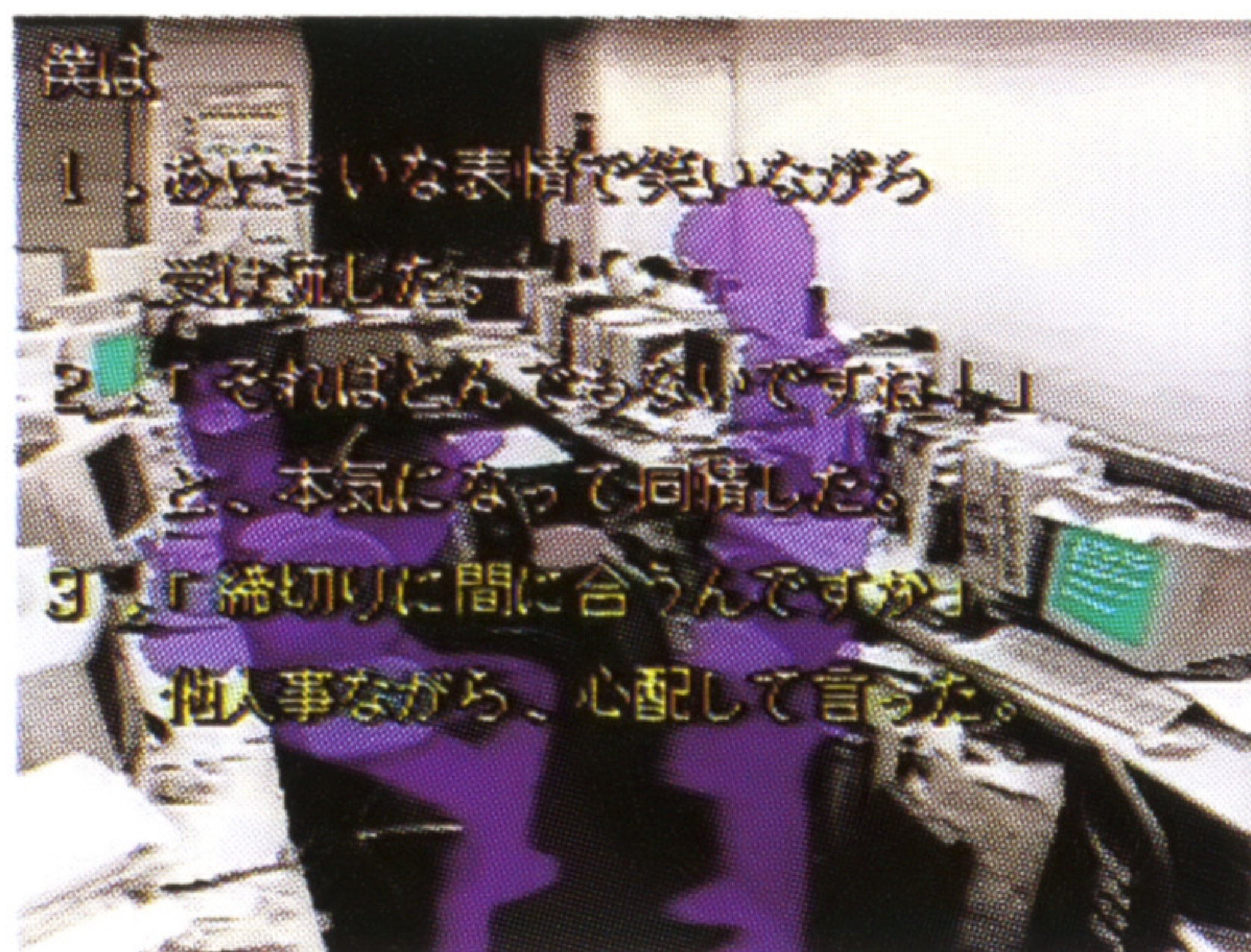
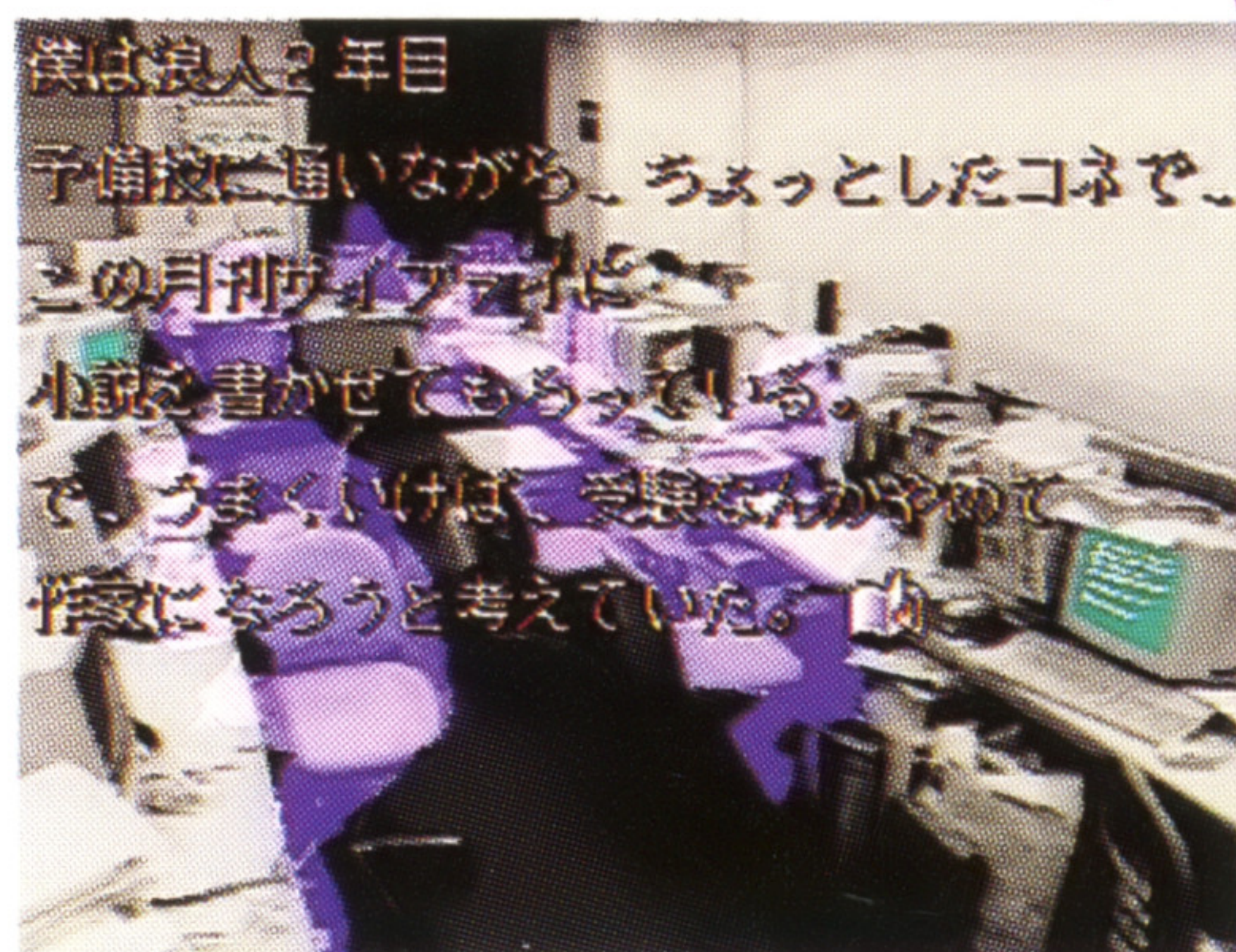
〜中略〜

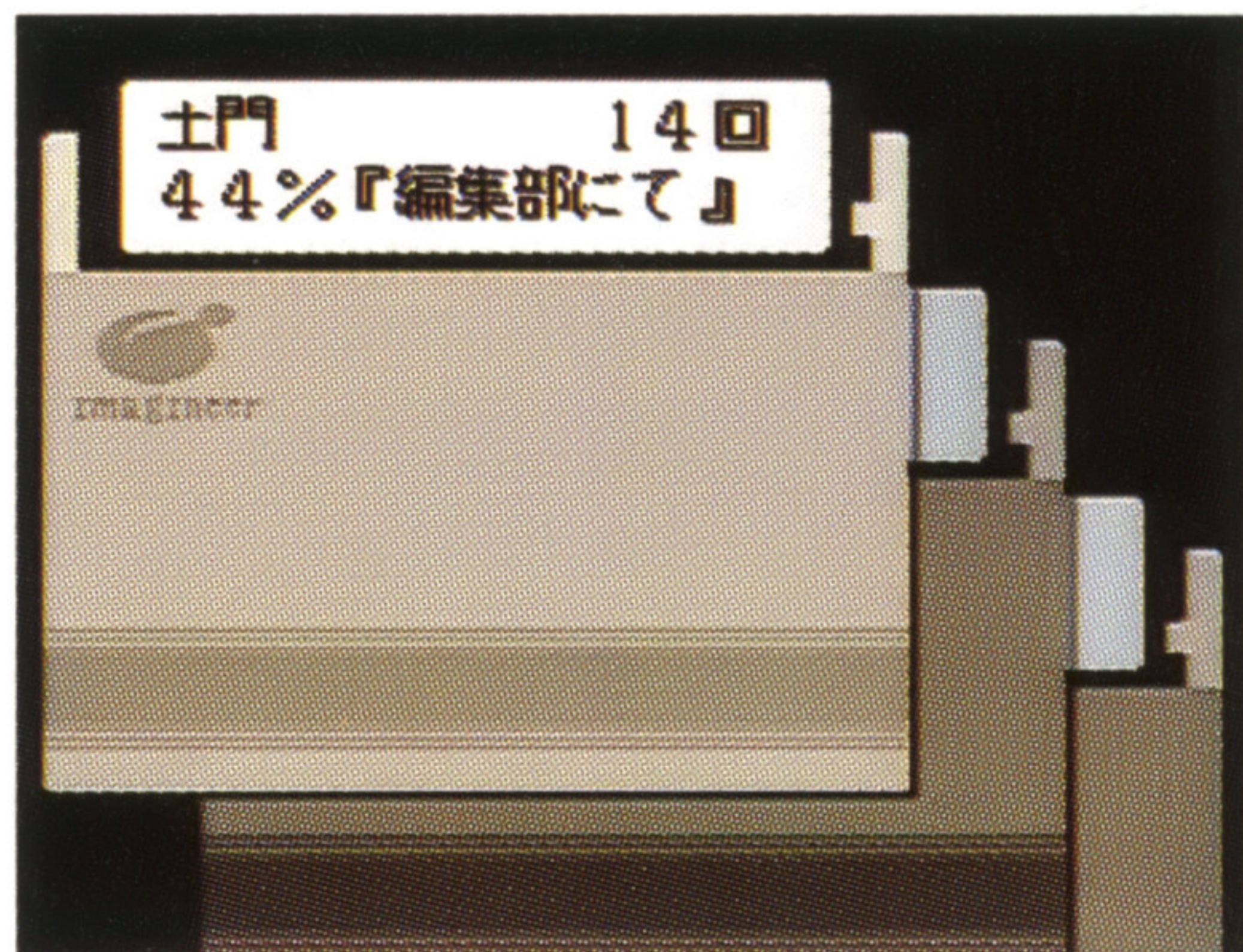
デスクの上で、彼女の置いたボールペンが
音もなく転がった

静まり返った室内に、床に落ちたボールペンのたてる
コツンという音が妙に大きく響いた
僕は裕子先輩のデスクの下に潜り込もうとした
しかし２人入れるほど広い場所ではない
僕は逃げ場を求めて床を這い回った
天井から大きなかけらが、僕の頭めがけて落ちてきた
激しい衝撃が頭に響きわたった

そして、２度目の、本当の恐怖が僕たちを襲う………

このゲームの進め方

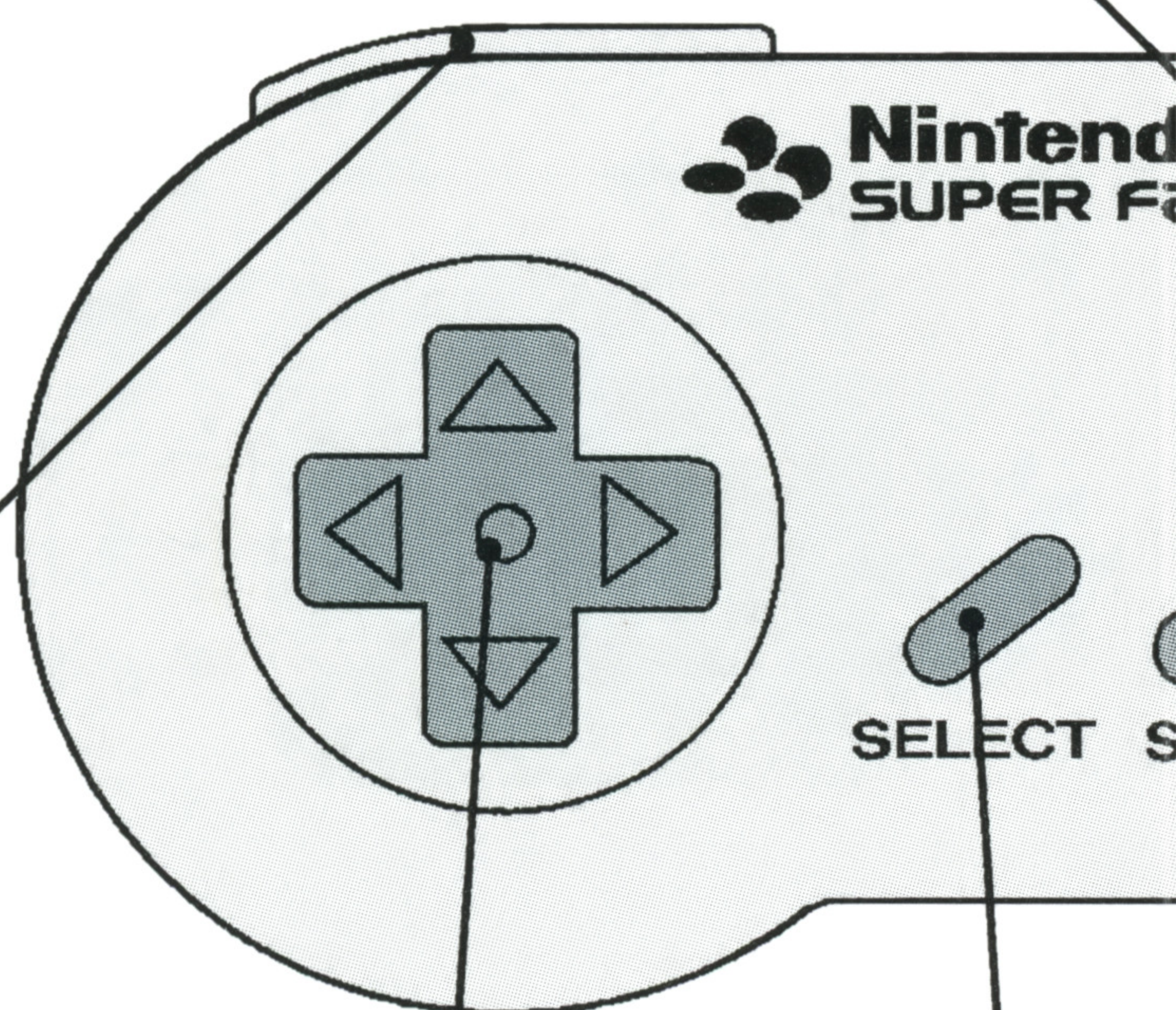
「ざくろの味」では、あなたがシナリオに登場する主人公となって話を進めていきます。
シナリオの途中に出てくる選択肢を選ぶ事で、話は展開していきます。

また、1度読んだシナリオを再度プレイした時に、新しい選択肢が増えている事があります。
その選択肢を選ぶ事で、今までとは違ったストーリー展開になっていきます。

シナリオの進行状態は、「達成率」として保存してあるデータに記入されていきます。これは、用意されている全てのシナリオを数値化して表示した物で、このゲームのシナリオの全てをどこまで見たかが一目で分かるようになっています。

コントローラー

Yボタン：
特に使用しません。

Lボタン：
項目の決定に使用します。ゲーム本編では、文字を送る、ページをめくるのに使用します。

十字ボタン：
カーソルの移動に使用します。
ゲーム本編では、選択肢を選ぶのに使用します。

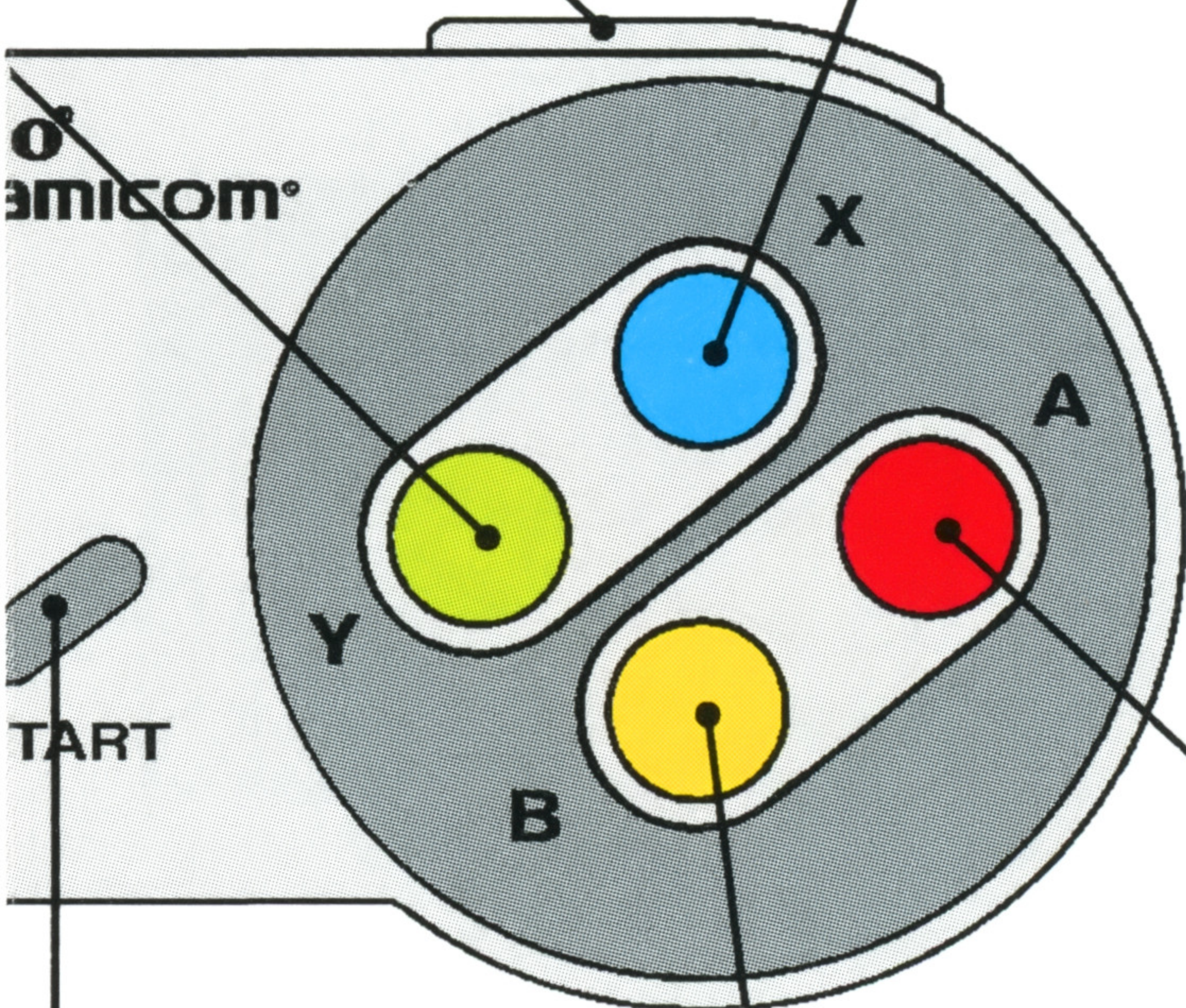
セレクトボタン：
ステレオ、モノラルの切り替えに使用します。

ーの操作方法

Rボタン：
項目を選択する時に使用します。

Xボタン：
名前のクリアに使用します。

Aボタン：
項目の決定に使用します。ゲーム本編では、文字を送る、ページをめくるのに使用します。

Bボタン：
項目のキャンセルに使用します。ゲーム本編では、ページを戻すのに使用します。

スタートボタン：
項目の決定に使用します。

ゲームの初め方

1

電源を入れると、タイトル画面が表示されます。
ここでスタートボタンを押すとセーブファイル選択画面に移行します。

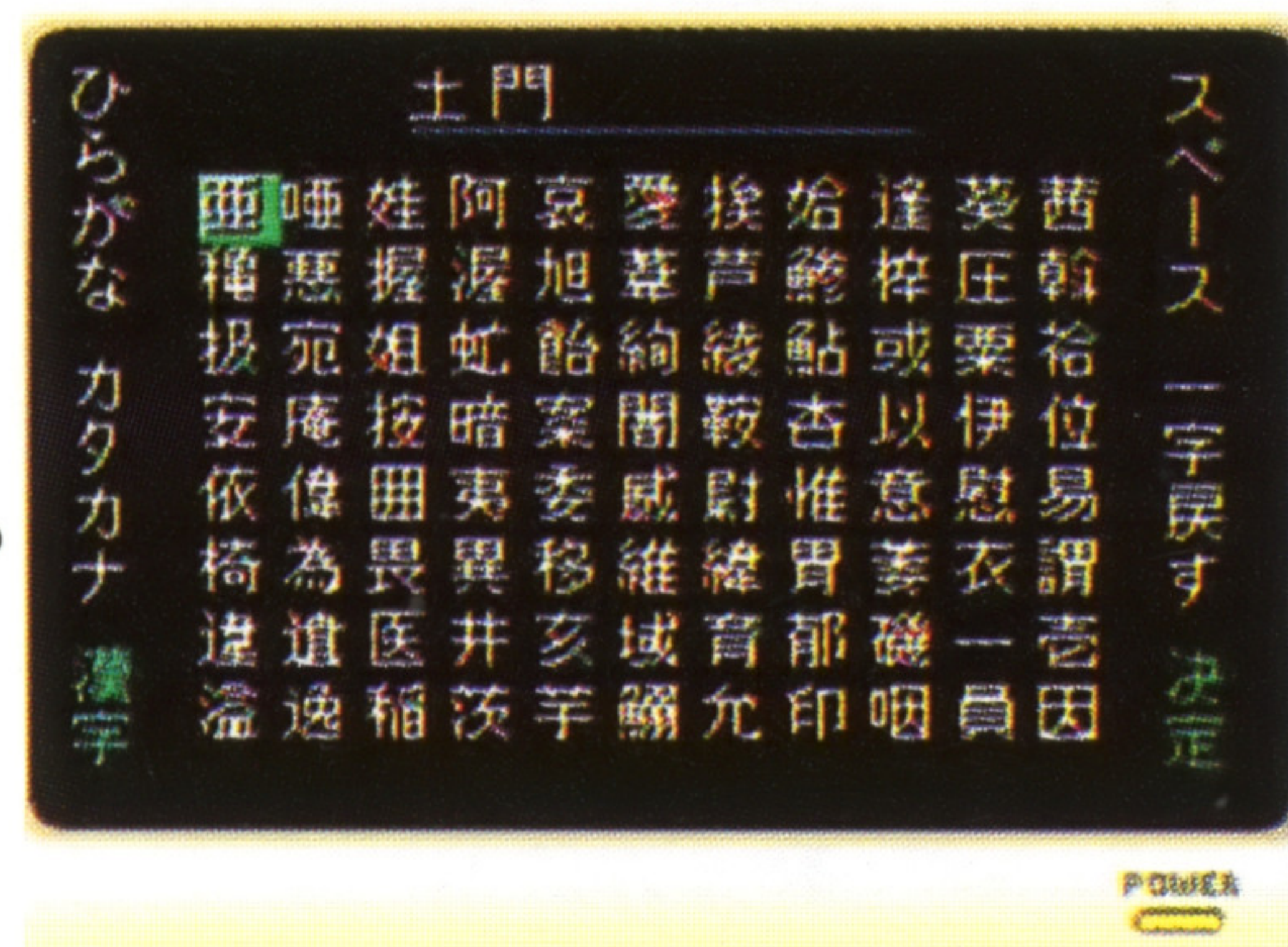
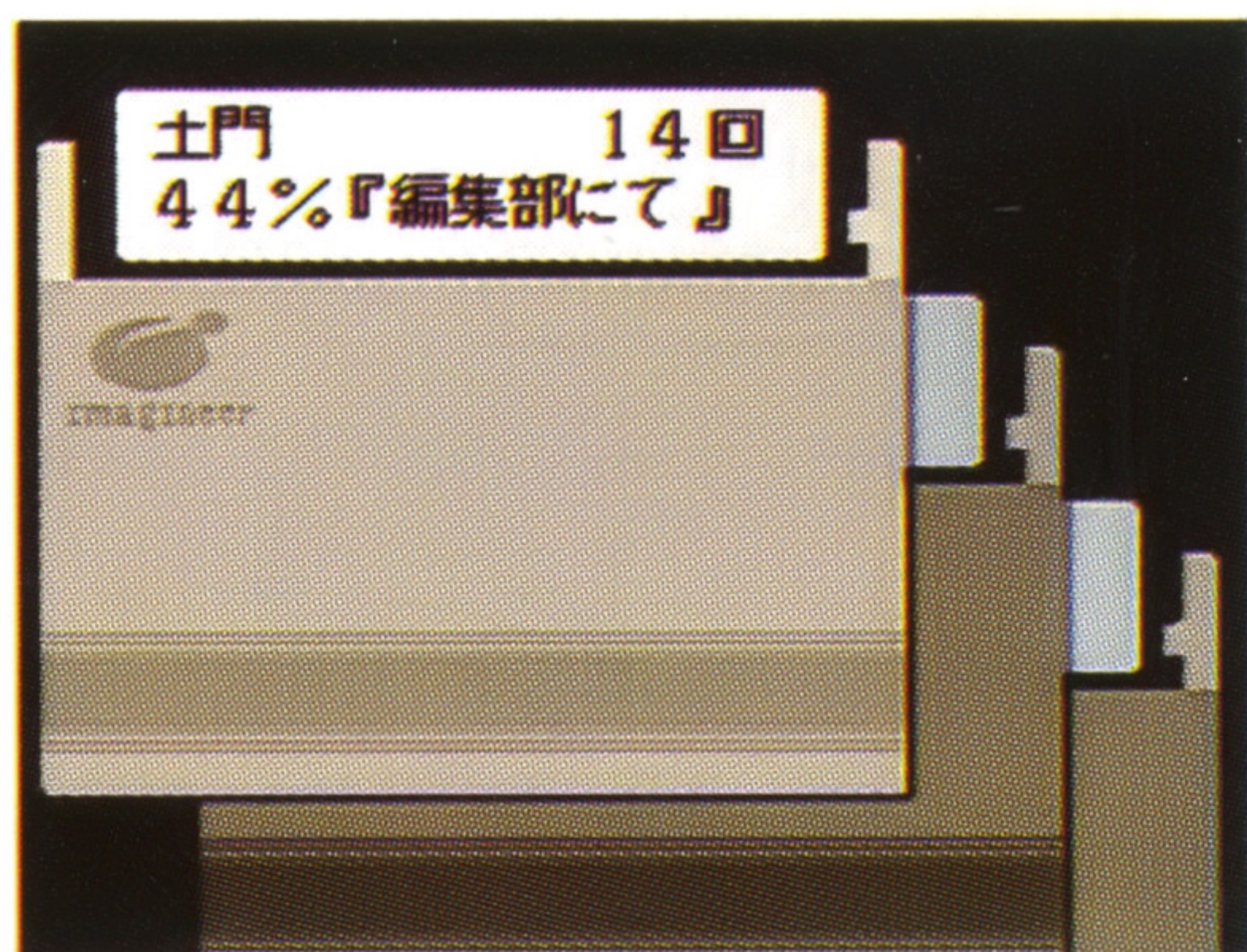
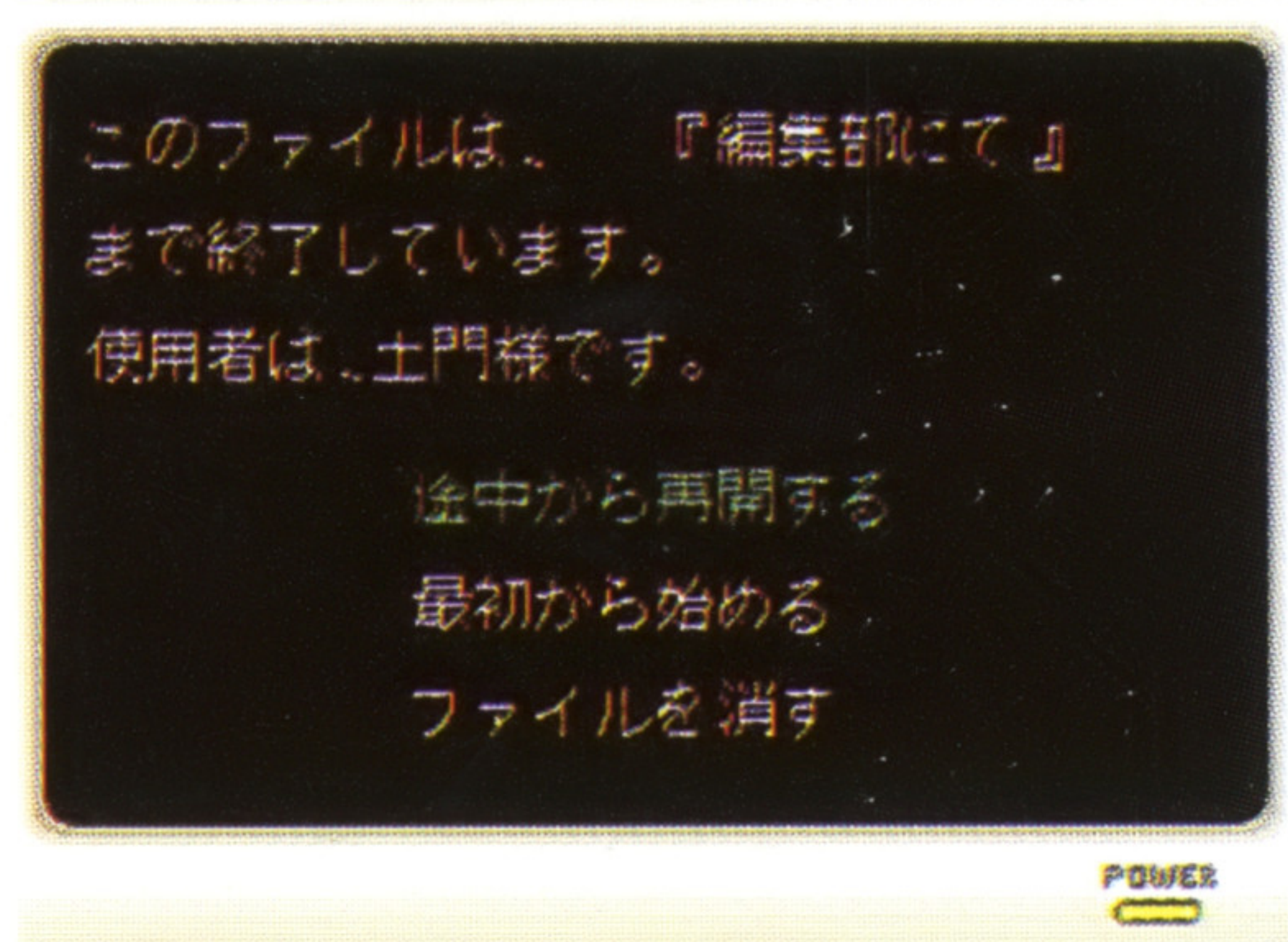
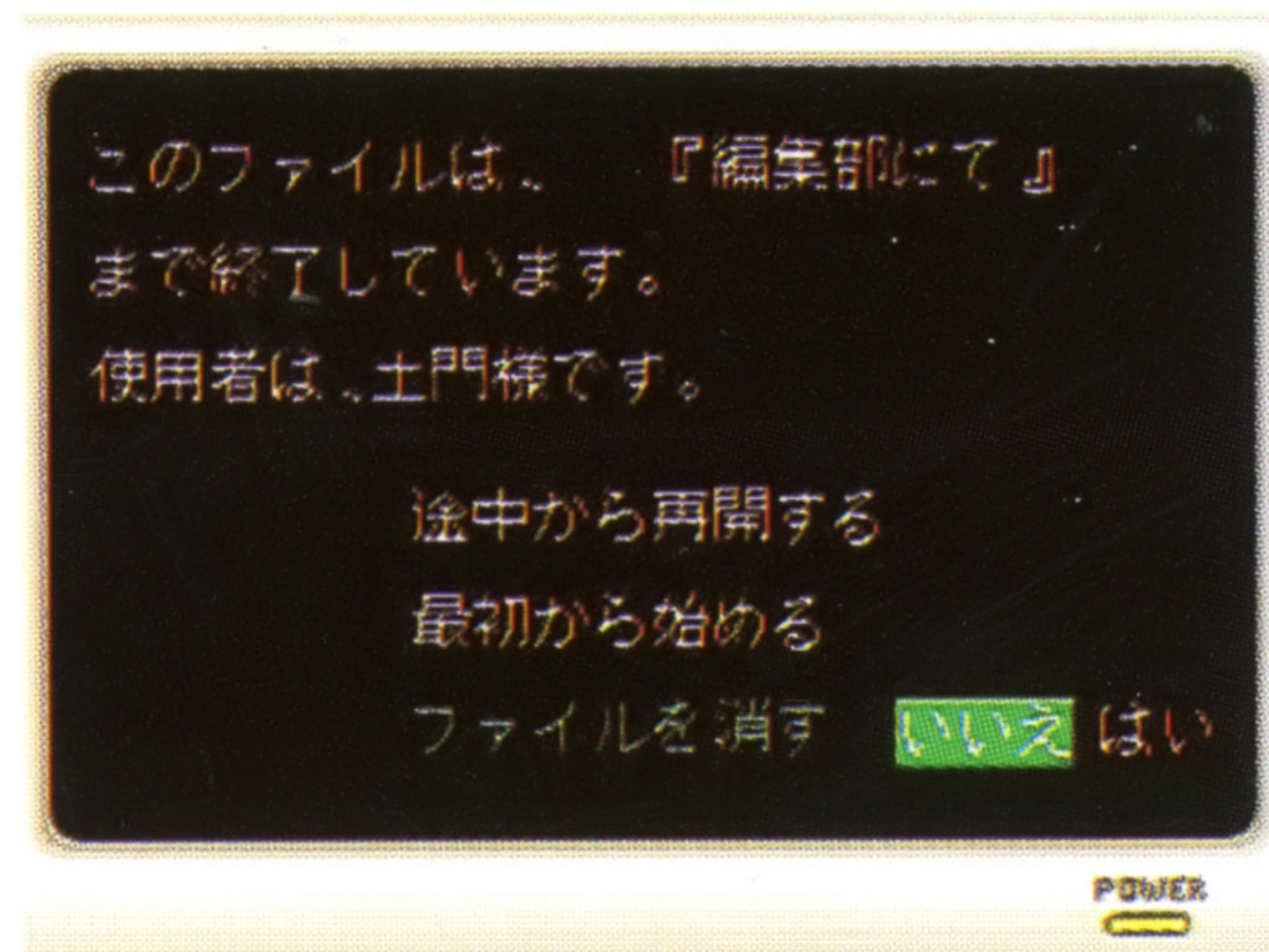
一番最初プレイする場合にはどのファイルを選んでも初められます。

2

十字ボタンでファイルを選択しAボタンもしくは、Lボタンを押すと名前入力画面に切り替わります。

3

「主人公」と「主人公が思いを寄せるパートナー」の名前を入力します。何も入力しなければ最初から用意されている名前でゲームが始まります。

4

ゲーム途中では、あなたが何処まで進めたかは自動的にセーブファイルに保存されます。電源を切って再度ゲームを初める場合には、セーブファイルからあなたが進めていたファイルを選んで初めて下さい。

セーブファイルを選んで決定すると、ゲームを「続きから再開」するか、「最初から初める」かの選択画面が出てきます。
前回終了した所から初める場合には、「途中から再開」を選んで下さい。

不必要となったセーブファイルは消す事ができます。ゲームを開始する場所の選択画面で「データを削除」を選べば、そのセーブファイルは消えてしまいます。なお、1度消してしまったセーブファイルは2度と元には戻りません。

名前の入力について

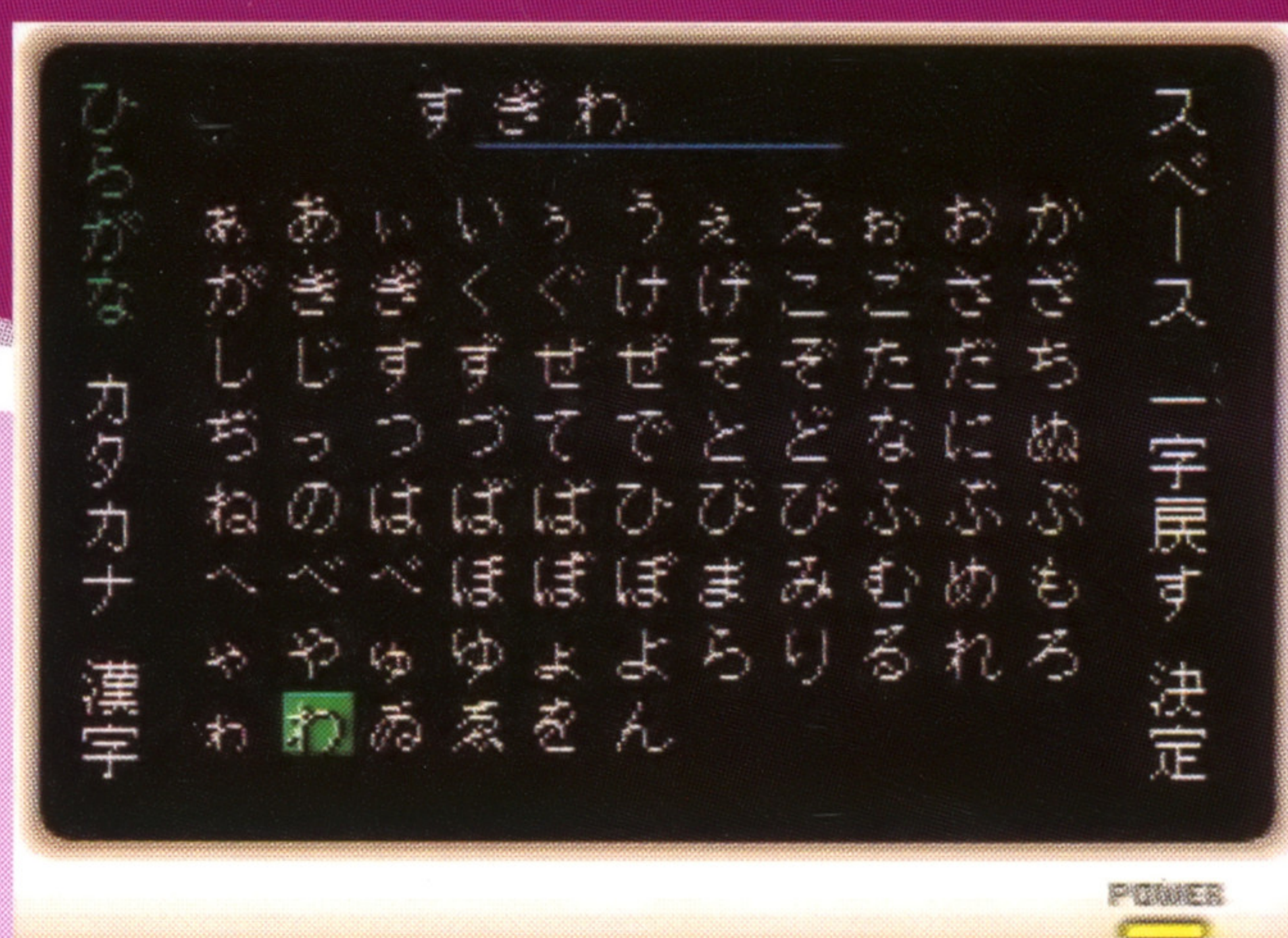
「主人公」の名前と、「主人公が思いを寄せるパートナー」の名前だけは、自由に変更する事ができます。ここでは、名前の変更方法について説明していきます。

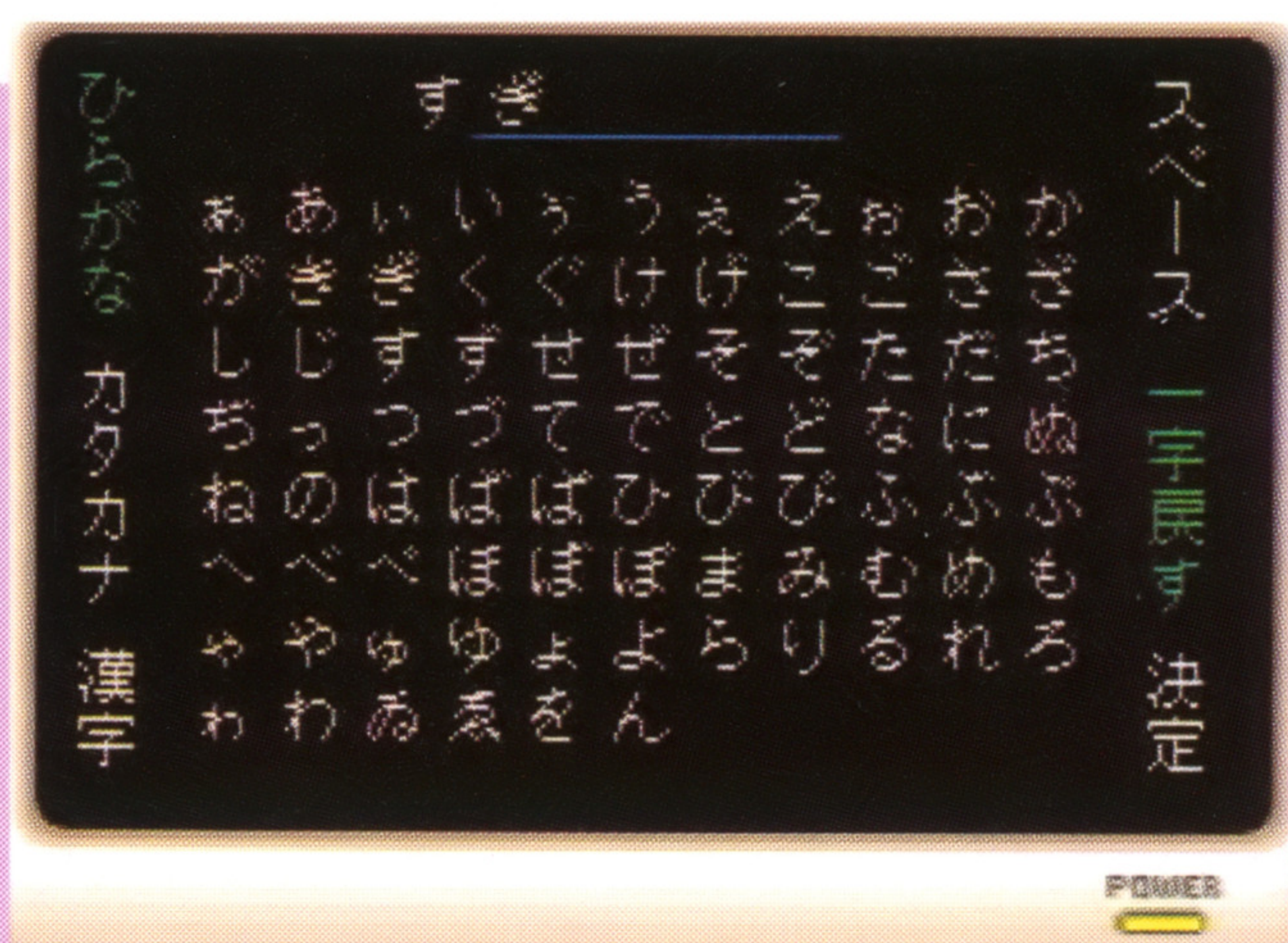
1

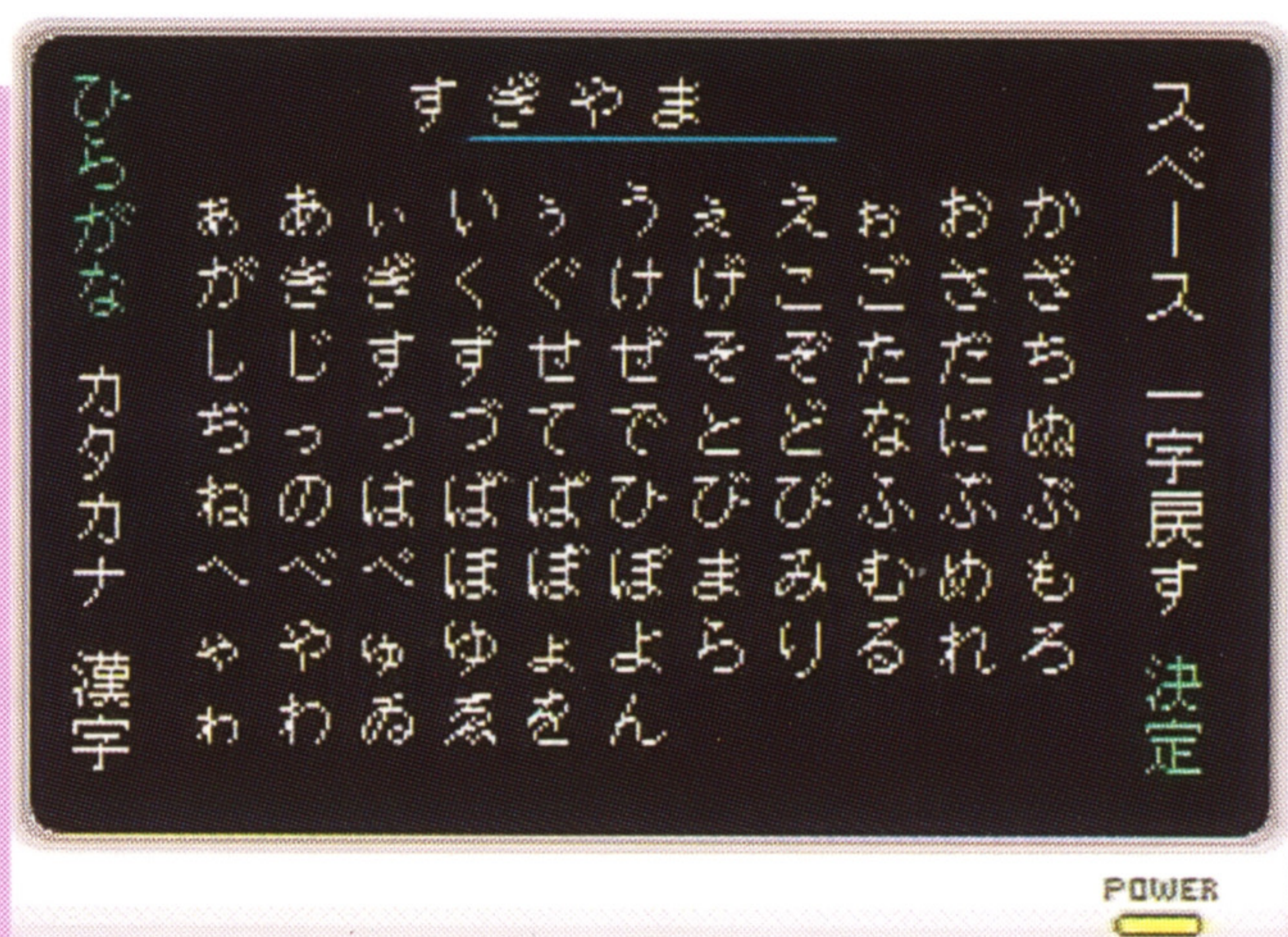
画面上部に表示されている名前「土門」が主人公の名前です。Xボタンを1度押すとその名前がクリアされます。

2

文字の種類（ひらがな、カタカナ、漢字）を画面左の項目から選択します。

3

入力したい文字を選択し、AボタンまたはLボタンを押すと１文字決定されます。画面に表示されている文字の中に入力する文字が無い場合には、カーソルを下に移動させると違うページが表示されます。

4

入力を間違えた場合には、Bボタンを押して入力した１文字を消去します。

5

全ての名前を入力したら、
スタートボタンを押して終了させて下さい。

その他の機能

●サウンド

タイトル選択画面で、セレクトボタンを押すと、ステレオ、モノラルの切り替えを行う事ができます。
ご使用のテレビの状態に合わせて調節して下さい。

●選択肢

シナリオを進めていくと、時々選択肢が登場します。あなたがどの選択肢を選ぶかは自由ですので、
十字ボタンの上下または、Rボタンで選択します。AボタンまたはLボタンを押すと、選択肢の項目を決定します。

ゲームのヒント

シナリオを最後までプレイ
した時に、スタッフロール
は流れましたか？本当のハッ
ピーエンドであれば流れるはず
です。
流れない時には、
こちらが用意し
た本当のエンディン
グではないという事
なのです。
次に初める時には、
前回選ばなかった選択肢を
選んでみて下さい。ストーリーの
展開が変わるはずです。
１度プレイしただけでは終わらないのが、
このゲームの特徴です。

もう一つの恐怖——

GETSUMEN
NO
ANUBISU

月面基地で起きる数々の事件

数々のストーリーが織りなす複雑な人間関係。

君は(死者の案内人(アヌビス))の手から逃れられるか。

好評
発売中

⚠ 警　告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。